Ajuda AppleScript

Nocions bàsiques

Sobre AppleScript

A mesura que aneu utilitzant el Mac, veureu que hi ha algunes tasques que feu repetidament. Amb AppleScript podeu crear scripts i aplicacions que us ajudin a automatitzar aquestes tasques repetitives.

AppleScript és un llenguatge de programació potent i versàtil, integrat a OS X. Podeu utilitzar-lo per crear dreceres, automatitzar tasques repetitives o, fins i tot, per crear aplicacions personalitzades que us permetin estalviar-vos molt temps. AppleScript us permet controlar les aplicacions que admeten l'ús d'scripts.

Un script d'AppleScript és un seguit d'ordres en anglès que fan que s'executin accions sobre objectes. Aquests serien alguns exemples d'acció: “open”, “close” o “get the name of” (obrir, tancar o obtenir el nom de). Són exemples d'objecte: una aplicació, una finestra o una configuració de preferències.

Un script pot controlar una aplicació o més d'una. Per poder utilitzar scripts, és necessari que l'aplicació defineixi els termes que podeu utilitzar als scripts. OS X inclou diverses aplicacions que permeten l'ús d'scripts.

Els scripts també poden controlar aplicacions a través d'una xarxa, de manera que podeu automatitzar tasques en més d'un ordinador.

De fet, fins ara ja estàveu utilitzant AppleScript sense saber-ho. Hi ha moltes funcions del sistema i de les aplicacions que, de fet, són scripts d'AppleScript que s'executen dins d'una aplicació. Per exemple, en aquest sistema d'ajuda, cada vegada que feu clic en un enllaç per obrir una aplicació o un arxiu l'acció s'executa gràcies a un script d'AppleScript.

TEMES RELACIONATS

Com funciona AppleScript
Sobre l'Editor AppleScript
Sobre el llenguatge AppleScript
Recursos d'AppleScript a Internet
Entorn de desenvolupament AppleScript Studio

Nocions bàsiques

Sobre l'Editor AppleScript

L'Editor AppleScript és una aplicació de creació d'scripts fàcil d'utilitzar que permet llegir, escriure, gravar i desar scripts d'AppleScript.

Algunes de les característiques de l'Editor AppleScript són:

- Ofereix una interfície unificada i fàcil d'utilitzar.
- Permet buscar i substituir el text dels scripts.
- Ajusta automàticament les sentències d'script llargues.
- Permet desfer diverses accions.

- Inclou scripts de menú de drecera per agilitar la redacció d'scripts.
- És compatible amb els serveis de les aplicacions.
- Permet accedir als scripts de l'aplicació utilitzant la paleta Biblioteca
- Ofereix un Assistent per a Scripts per ajudar-vos a completar sentències.
- Ofereix l'historial de resultats i l'historial de registre d'esdeveniments perquè l'usuari pugui examinar què passa en un script.

TEMES RELACIONATS

Sobre el llenguatge AppleScript
Entorn de desenvolupament AppleScript Studio

Nocions bàsiques

Crear scripts d'AppleScript

No cal que tingueu cap coneixement de programació per poder utilitzar AppleScript. De fet, no cal que escriviu ni una sola paraula dels scripts. El sistema OS X conté centenars d'scripts d'AppleScript molt útils que podeu començar a utilitzar des del primer moment i per Internet en trobareu molts més.

Si voleu aprofundir-hi una mica més, podeu agafar els scripts existents i adaptar-los a les vostres necessitats introduint-hi petites modificacions.

Evidentment, els màxims avantatges els obtindreu si creeu els vostres propis scripts. Aprendre a escriure scripts us permetrà crear eines útils i automatitzar tasques per estalviar temps i guanyar productivitat.

Podeu modificar o crear els vostres scripts amb l'Editor AppleScript, que proporciona un entorn senzill en què escriure els scripts. Tots els exemples de l'Ajuda AppleScript s'han creat utilitzant l'Editor AppleScript.

- Obriu l'Editor AppleScript.

  Escriviu el text següent a la finestra de l'Editor d'AppleScript.

  ```
  say “Welcome to AppleScript!”
  ```

  Feu clic a Executar.

TEMES RELACIONATS

Sobre l'Editor AppleScript
Entorn de desenvolupament AppleScript Studio

Nocions bàsiques

Com funciona AppleScript

AppleScript funciona enviant missatges, anomenats “esdeveniments Apple”. Quan executeu un script, AppleScript envia esdeveniments Apple al sistema o a les aplicacions que duen a terme les ordres.

En molts casos, les aplicacions o el sistema envien una resposta a AppleScript. Per exemple, si un script envia una

sol·licitud a una aplicació per obtenir el nom d'un objecte, l'aplicació proporciona el nom. Si l'ordre no es pot executar, l'aplicació o AppleScript poden generar un missatge d'error. Podeu veure els resultats a l'Editor AppleScript.

En general, no cal conèixer detalladament la mecànica dels esdeveniments Apple. AppleScript s'encarrega de tot en segon pla. Simplement heu d'escriure i executar els scripts.

TEMES RELACIONATS

Sobre AppleScript
Sobre el llenguatge AppleScript

Nocions bàsiques

Sobre els applets

Un script desat com a aplicació s'anomena aplicació AppleScript o “applet”. Els applets s'executen automàticament només d'obrir-los i duen a terme les ordres de l'script. Poden ser petites funcions que continguin només un parell d'ordres o aplicacions complexes amb milers de línies.

Els applets es poden desar com a aplicacions editables o només executables. Els applets editables conserven el text de l'script, fet que permet editar-los i recompilar-los quan cal. Per editar o modificar un applet, arrossegueu-lo a la icona de l'Editor AppleScript. Quan deseu un script amb un format només executable, la part de text editable s'elimina i l'arxiu no es pot tornar a editar ni compilar.

Per editar un applet desat com a editable, obriu-lo a l'Editor AppleScript o en una altra aplicació d'edició d'AppleScript. Els applets requereixen un gestor “on run” que s'encarregui d'iniciar l'execució de l'script en obrir l'applet.

- En aquest exemple es mostra un gestor “on run”.

```
on run
        --first command
        --second command
end run
```

TEMES RELACIONATS

Sobre els droplets
Tipus d'arxius d'AppleScript

Nocions bàsiques

Sobre els scripts compilats

Un script compilat és un arxiu d'AppleScript en format editable que es pot llegir i editar a l'Editor AppleScript o en una altra aplicació d'edició d'AppleScript.

Quan obriu un script compilat, apareix a l'Editor AppleScript, però no s'executa automàticament cap de les ordres. Això permet fer canvis a l'script sense haver-lo d'executar. Després, podeu compilar l'script, de manera que es llegeixi tot el text de l'arxiu i es converteixi en codi d'AppleScript. Un cop compilat, l'script ja es pot executar. Els scripts compilats tenen l'extensió .scpt.

Quan deseu l'arxiu com a script compilat, juntament amb el codi es conserva el text. D'aquesta manera podreu editar

l'script compilat sempre que vulgueu.

TEMES RELACIONATS

Sobre els applets
Sobre els droplets
Tipus d'arxius d'AppleScript

Nocions bàsiques

Sobre els droplets

Un droplet és un script d'AppleScript que s'executa quan arrossegueu arxius o carpetes sobre la seva icona. L'script realitza accions als arxius o les carpetes.

Igual que en el cas dels applets, els droplets es poden desar com a editables o només executables. Els droplets editables conserven el text de l'script, fet que permet editar-los i recompilar-los quan cal. Per editar o modificar un droplet, arrossegueu-lo a la icona de l'Editor Script. Quan deseu un script amb un format només executable, la part de text editable s'elimina i l'arxiu no es pot tornar a editar ni compilar.

Els droplets requereixen un gestor "on open" que s'encarregui d'iniciar l'execució de l'script en obrir el droplet. El gestor "on open" té un paràmetre que conté una llista dels ítems arrossegats al droplet. Una part de l'script del droplet examina la llista i una altra part actua sobre els ítems. Excepte en cas que estigui dissenyat per actuar només sobre un ítem, el droplet ha d'incloure un bucle repetitiu que passi per tots els ítems de la llista i realitzi les accions sobre cada ítem concret.

- A continuació es mostra un exemple de droplet amb el gestor "on open" i una llista de paràmetres.

```
on open (theItemsDropped)
        --first command
        --second command
end run
```

TEMES RELACIONATS

Sobre els applets
Sobre els scripts compilats
Tipus d'arxius d'AppleScript

Nocions bàsiques

Utilitzar diccionaris d'AppleScript

Per descobrir quines ordres i quins objectes podeu utilitzar per controlar una aplicació, podeu consultar el diccionari de l'aplicació. Un diccionari conté el conjunt de termes que una aplicació comprèn.

Podeu veure el diccionari d'una aplicació a l'Editor AppleScript seleccionant-la a la finestra Biblioteca o arrossegant-ne la icona a la icona de l'Editor AppleScript.

Els termes dels diccionaris s'organitzen en grups de termes relacionats, anomenats "suites" o "paquets". Les ordres i els objectes es mostren en negreta.

1. A l'Editor AppleScript, aneu a Finestra > Biblioteca.
2. Feu doble clic al nom de l'aplicació a la finestra de la Biblioteca.
3. Seleccioneu un paquet.

   Es mostraran els termes del paquet i les descripcions corresponents.

El llenguatge AppleScript s'estructura en diverses categories:

- Paquets: Grups de termes relacionats. Al Diccionari de l'Editor AppleScript, els paquets apareixen a la primera columna i estan indicats amb una lletra “S” de color taronja.
- Ordres: Sol·liciten una acció o un resultat. Les ordres, que també s'anomenen “esdeveniments”, apareixen a la segona columna i s'indiquen amb una lletra “C” de color blau.
- Classes: Objectes que admeten scripts. Les descripcions de les classes mostren les propietats i els elements que conté una classe. Les classes apareixen a la segona columna i s'indiquen amb una lletra “C” de color lila.
- Propietats: Objectes que contenen valors. Les propietats apareixen a la tercera columna i s'indiquen amb una lletra “P” de color lila.
- Elements: Objectes que formen part d'altres objectes. Per exemple, un paràgraf pot contenir diverses paraules. Els elements poden aparèixer a la tercera columna i s'indiquen amb una lletra “E” de color taronja.

TEMES RELACIONATS

Definicions de classes
Definicions d'ordres
Utilitzar AppleScript per enviar ordres a aplicacions

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: referència d'ordres
Guia AppleScript Language Guide: referència de classe

Nocions bàsiques

Solucionar problemes

Si teniu problemes al fer servir AppleScript, exploreu els temes següents per obtenir informació sobre com resoldre'ls.

Si apareix un error quan un usuari fa clic a Cancel·lar en un quadre de diàleg “Seleccionar del llistat“

Si l'acció de carpeta s'executa inesperadament

Si un script no reconeix un disc

Ordres bàsiques

Definicions de classes

Una definició de classe descriu les propietats i els elements d'un objecte que admet l'ús d'scripts. Les classes es poden comparar amb els substantius d'una frase i la definició d'una classe és com la definició del substantiu al diccionari.

Normalment, una definició de classe en un diccionari d'AppleScript comença pel terme, en negreta, seguit per una breu descripció del terme a la mateixa línia.

Després de la descripció, hi ha una llista de tots els elements o objectes que pertanyen a l'objecte o que l'integren. No sempre hi ha llistes d'elements a les definicions de classe, perquè hi ha objectes que admeten scripts que contenen altres objectes que admeten scripts i n'hi ha que no.

La definició de classe acaba amb una llista de totes les propietats o qualitats de l'objecte i els valors respectius.

Una entrada d'una propietat comença amb el nom de la propietat. Després, apareix:

- Una descripció del format de dades en què es desa el valor de la propietat, com per exemple “integer” (nombre), “point” (una llista de dos nombres), “string” (dades de text) i “Boolean” (verdader o fals)
- Un indicador opcional de tipus, [r/o], que indica que el valor de la propietat és “només de lectura” (que només es pot llegir i no es pot modificar)
- Una breu descripció de la propietat

Si un objecte té una forma plural, podeu referir-vos a més d'un objecte.

Si un objecte té una llista d'elements, és que conté altres objectes. El nom de l'element, que podeu utilitzar a l'script, apareix en negreta. El text normal descriu com us heu de referir a l'element.

Els objectes poden tenir propietats. Els noms de les propietats apareixen en negreta. El text normal descriu el tipus de valor que conté la propietat, com per exemple una frase. Les propietats poden ser un valor constant o una llista de constants. Un script pot adoptar el valor d'una propietat i pot definir el valor d'una propietat, excepte si darrere de la sintaxi de la propietat hi apareix “[r/o]” (només de lectura).

TEMES RELACIONATS

Definicions d'ordres
Definicions d'objectes
Ordres d'AppleScript
Utilitzar diccionaris d'AppleScript

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: referència de classe

Definicions d'ordres

Les ordres són termes d'AppleScript que duen a terme accions. En un diccionari d'AppleScript, les ordres es mostren a la columna del centre i s'indiquen amb una lletra “C” blava. La definició d'una ordre inclou una breu descripció de què fa l'ordre i de la sintaxi que utilitza. La sintaxi és la manera com s'escriu una ordre en un script. La sintaxi pot incloure diverses parts.

Les paraules en negreta són els termes que s'utilitzen a les sentències. Aquests termes s'han d'escriure exactament tal com apareixen al diccionari.

Les paraules de color blau indiquen la informació que proporciona l'usuari. Per exemple, podeu identificar un objecte o una variable que hàgiu definit.

De vegades les ordres tenen parts opcionals, que apareixen entre claudàtors. No cal utilitzar-les sempre.

TEMES RELACIONATS

Definicions de classes
Utilitzar diccionaris d'AppleScript
Definicions d'esdeveniments
Definicions d'objectes

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: referència d'ordres

Definicions d'esdeveniments

Una definició d'esdeveniment descriu un verb o una ordre que s'utilitza per enviar una acció a un objecte que admet scripts. Els esdeveniments són les accions o els verbs que els objectes poden complir o efectuar.

Normalment, la definició d'un esdeveniment comença pel terme, seguit d'una breu descripció del terme a la mateixa línia.

Després de la descripció, es mostra una llista de tots els paràmetres que s'utilitzen per executar l'ordre. Els paràmetres opcionals es mostren entre claudàtors, mentre que els paràmetres obligatoris, no.

Cadascuna de les entrades d'un paràmetre comença pel nom del paràmetre, seguit d'una descripció del format de dades utilitzat al paràmetre, i acaba amb una petita descripció del paràmetre.

La definició d'una ordre inclou una breu descripció (el text subratllat) de què fa l'ordre i de la sintaxi que utilitza. La sintaxi és la manera com s'escriu una ordre en un script. La sintaxi pot incloure diverses parts.

Les paraules en negreta són els termes que s'utilitzen a les sentències. Aquests termes s'han d'escriure exactament tal com apareixen al diccionari.

Les paraules en text normal indiquen la informació que proporciona l'usuari. Per exemple, podeu identificar un objecte o una variable que hàgiu definit.

De vegades les ordres tenen parts opcionals, que apareixen entre claudàtors. No cal utilitzar-les sempre.

Les ordres actuen sobre objectes. La definició d'un objecte mostra la sintaxi per identificar-lo i inclou el nom i una breu descripció (el text subratllat). La classe d'un objecte en determina algunes característiques, com ara les ordres que es poden utilitzar amb l'objecte.

TEMES RELACIONATS

Esdeveniments de base de dades
Definicions de classes
Definicions d'ordres
Definicions d'objectes
Com funciona AppleScript

Definicions d'objectes

Les ordres actuen sobre objectes. La definició d'un objecte en un diccionari d'AppleScript mostra la sintaxi per identificar-lo i inclou el nom i una breu descripció (el text subratllat). La classe d'un objecte en determina algunes característiques, com

ara les ordres que es poden utilitzar amb l'objecte.

Si un objecte té una forma plural, podeu referir-vos a més d'un objecte.

Si un objecte té una llista d'elements, conté altres objectes. El nom de l'element, que podeu utilitzar a l'script, apareix en negreta. El text normal, en canvi, descriu com us heu de referir a l'element.

Els objectes poden tenir propietats. Els noms de les propietats apareixen en negreta i de color blau. El text normal de color blau descriu el tipus de valor que conté la propietat, com per exemple una frase. Les propietats poden ser un valor constant o una llista de constants. Un script pot adoptar el valor d'una propietat i pot definir el valor d'una propietat, excepte si darrere de la sintaxi de la propietat hi apareix "[r/o]" (només de lectura).

TEMES RELACIONATS

Utilitzar AppleScript per enviar ordres a aplicacions
Definicions d'ordres
Definicions de classes
Dir a un objecte què ha de fer
Utilitzar diccionaris d'AppleScript

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: referència de classe
Guia AppleScript Language Guide: propietats

Ordres bàsiques

Sentències Si

Una sentència "if" és una ordre que només s'executa si es compleixen unes condicions determinades. Totes les sentències "if" contenen una expressió booleana que es valora com a verdadera ("true") o falsa ("false"). Les ordres incloses a la sentència "if" només s'executen si el valor de l'expressió booleana és verdader. Les sentències "if" acaben amb un "end if". Per exemple:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

A la sentència anterior, si l'expressió booleana és verdadera (la quantitat rebuda és superior a 100), les ordres de la sentència s'executaran. Si l'expressió booleana és falsa, les ordres no s'executaran.

La sentència "if" també es pot construir amb una sentència "else". Aquesta combinació es coneix com a sentència "if-then-else". Per exemple:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
        set memberStatus to "general"
end if
```

A la sentència anterior, si la primera expressió booleana és verdadera (la quantitat rebuda és superior a 100), la primera part de la sentència s'executa. Si la primera expressió booleana és falsa, s'executaran les ordres de la segona part de la sentència, encapçalada per "else".

Es poden crear diversos nivells de sentències “if”, situant-ne una dins d'una altra, per controlar diverses condicions.

Per obtenir més informació sobre les sentències “if” d'AppleScript, vegeu la guia AppleScript Language Guide.

TEMES RELACIONATS

Sentències Repetir
Definicions d'ordres
Definir variables amb AppleScript
Valors constants

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: sentències “if”

Sentències Repetir

Podeu utilitzar les sentències “repeat” per realitzar tasques diverses vegades, en funció de les condicions. Una sentència “repeat” continua executant un grup de sentències en bucle fins que es compleixi una condició que faci abandonar el bucle. Es poden crear diversos nivells de sentències “repeat”, situant-ne una dins d'una altra, per donar resposta a diferents condicions.

AppleScript disposa de diverses sentències “repeat”, que donar resposta a condicions diferents.

“repeat (forever)”

Es repeteix constantment en bucle. Utilitzeu una sentència “exit” per abandonar el bucle.

```
repeat
        -- statement
        -- statement
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

“repeat (nombre) times”

Es repeteix el nombre de vegades especificat.

```
repeat 5 times
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

“repeat while”

Es repeteix mentre el valor d'una condició especificada és “true”.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
```

```
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

“repeat until”

Es repeteix fins que el valor d'una condició especificada és “true”.

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

“repeat with (variable) from (startValue) to (stopValue)”

Configura la variable en el valor “startValue” i seguidament la incrementa cada vegada que es completa el bucle. La repetició finalitza quan la variable arriba al valor “stopValue”.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

“repeat with (variable) in (llista)”

Configura la variable en el valor del primer ítem de la llista. Cada vegada que es completa el bucle, la variable passa al valor de l'ítem següent. La repetició s'acaba quan s'han utilitzat tots els ítems de la llista.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

Per obtenir més informació sobre les sentències “repeat” d'AppleScript, vegeu la guia AppleScript Language Guide.

TEMES RELACIONATS

Sentències Si
Definir variables amb AppleScript
Valors constants

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: “repeat”

Ordres bàsiques

Valors constants

Una constant és una paraula reservada d'AppleScript que conté un valor predeterminat. AppleScript conté un gran nombre de constants que podeu utilitzar per obtenir informació dels objectes, dur a terme comparacions o fer càlculs aritmètics. Les aplicacions i altre objectes poden definir les seves pròpies constants. Aquestes constants es defineixen a les definicions de classe del valor.

Per veure el valor d'una constant, enganxeu aquest exemple a l'Editor AppleScript i feu clic a Executar. Feu clic a Resultat per veure el valor de la constant.

El resultat també és una constant. És una constant d'script que es refereix al valor generat per una ordre.

```
get the current date
```

Altres exemples de constants:

- Constants aritmètiques: pi.
- Constants booleanes: true, false.
- Constants de data i hora: minutes, hours, days, weeks.
- Constants de cadena de text: return, space, tab.
- Constants d'script: anything, current application, it, me, missing value, my, result.

Per obtenir més informació sobre les constants d'AppleScript, vegeu la guia AppleScript Language Guide.

TEMES RELACIONATS

Definir variables amb AppleScript
Definicions d'objectes
Definicions de classes
Definicions d'esdeveniments

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: constants

Definir variables amb AppleScript

Una variable és un contenidor creat dins d'un script que s'utilitza per desar un valor. Quan es crea una variable, se li assigna un nom, que també es coneix com a identificador. Quan s'executa un script, podeu col·locar un valor a la variable, accedir al valor o modificar-lo. Les variables només duren mentre s'executa l'script. Quan l'script es tanca, el valor es perd.

- En aquests exemples, es mostra com especificar un identificador únic i assignar-li un valor.

```
set myVar to “153”

set x to “Quarterly Reports”

set x to false
```

Per veure com es desen els valors en una variable, enganxeu aquests exemples a l'Editor AppleScript i feu clic a Executar.

Feu clic a Resultat per veure el valor desat a la variable.

Per obtenir més informació sobre les variables d'AppleScript, vegeu la guia AppleScript Language Guide.

TEMES RELACIONATS

Valors constants
Sentències Si
Sentències Repetir

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: variables

Ordres bàsiques

Especificar la ubicació d'una aplicació

A OS X, les aplicacions s'organitzen en forma de "paquets". Un paquet és un directori especial que conté les carpetes i els arxius que conformen l'aplicació. Per aquesta raó, pot ser que les ordres "path to" i "info for" donin resultats diferents en utilitzar-lo en una aplicació.

Si utilitzeu l'ordre "path to" per a una aplicació, generalment la ruta acaba en ".app". Pot ser que al Finder no es mostrin les extensions com a part del nom de l'arxiu, però les podeu utilitzar per identificar un arxiu en un script.

Si utilitzeu l'ordre "info for" per obtenir informació d'una aplicació, la propietat "Folder" del resultat normalment és "true". Podeu obtenir més informació sobre l'arxiu i el nom associat afegint més propietats del resultat, com ara "extension hidden", "name extension" o "displayed name".

TEMES RELACIONATS

"path to"
"info for"
Referir-se a carpetes, arxius i discos
"choose application"
Ordres de creació d'scripts per al Finder

Ordres per al Finder

Referir-se a carpetes, arxius i discos

AppleScript us permet referir-vos a carpetes, arxius i discos concrets a través del nom, sense haver-ne d'incloure la ruta. AppleScript pot identificar la ubicació dels ítems dins de la carpeta Documents, a l'escriptori, a la carpeta d'inici o al disc d'arrencada.

- Aquest exemple mostra com fer referència a una carpeta especial fent servir el seu nom a l'script.

```
set x to the path to the desktop folder
```

TEMES RELACIONATS

Referir-se al Finder en els scripts
"path to"

“info for”
Ordres de creació d'scripts per al Finder

Ordres per al Finder

Referir-se al Finder en els scripts

Per utilitzar les ordres amb el Finder, cal que les hi envieu amb una sentència “tell”, igual que faríeu per enviar ordres a una aplicació.

- A continuació, es mostra un exemple de com utilitzar la sentència “tell” en un script. La sentència “tell” adreça la funció del nombre de finestres a “Finder.app”.

```
tell application “Finder.app”
        return the number of windows
end tell
```

TEMES RELACIONATS

Finder
Dir a un objecte què ha de fer
Referir-se a carpetes, arxius i discos
Definicions d'objectes
Ordres de creació d'scripts per al Finder

OBRIR

Guia AppleScript Language Guide: especificadors d'objectes

Ordres per al Finder

Ordres de creació d'scripts per al Finder

A continuació, hi teniu algunes ordres que podeu utilitzar al Finder:

“activate”

“alias file”

“alias list”

“application file”

“clean up”

“close”

“column”

“computer-object”

“container”

“copy”

“count”

“data size”

“delete”

“desktop window”

“desktop”

“disk”

“document file”

“duplicate”

“eject”

“empty trash”

“exists”

“file”

“file information”

“find”

“Finder”

“Finder Window”

“folder”

“get”

“icon view options”

“information window”

“Internet location file”

“ítem”

“list view options”

“make”

“move”

“moving folder window for”

“open”

“package”

“path to”

“preferences”

“preferences window”

“print”

“quit”

Referir-se a carpetes, arxius i discos

Referir-se al Finder en els scripts

“reveal”

“select”

“set”

“sort”

“trash”

“update”

“window”

Ordres per al Finder

Ordres estàndard d'addició d'scripts

L'addició d'scripts ofereix moltes ordres de gran utilitat que es poden incloure als scripts.

“adding folder items to”

“beep”

“choose application”

“choose color”

“choose file”

“choose file name”

“choose folder”

“choose from list”

“choose URL”

“clipboard info”

“close access”

“closing folder window for”

“current date”

“delay”

“dialog reply”

“display”

“display dialog”

“do shell script”

“download”

“FTP item”

“get eof”

“info for”

“list disks”

“list folder”

“load script”

“mount volume”

“offset”

“open for access”

“open location”

“opening folder”

“path to”

“POSIX path”

“random number”

“read”

“round”

“run script”

“say”

“scripting components”

“set eof”

“set the clipboard to”

“set volume”

“store script”

“summarize”

“system attribute”

“time to GMT”

“upload”

“URL”

“write”